

PROGRAMA DE DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

| | | |
|--|--------------------------------------|--------------------|
| DISCIPLINA: Desenvolvimento de Jogos Digitais | CÓDIGO: | |
| DEPARTAMENTO: Estatística e Informática | ÁREA: Sistemas Computacionais | |
| CARGA HORÁRIA TOTAL : 60 | | |
| NÚMERO DE CRÉDITOS: 4 | | |
| CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 | TEÓRICAS: 2 | PRÁTICAS: 2 |
| PRÉ-REQUISITOS: | | |

EMENTA

Introdução. História e categorias de jogos. Conceitos: gráficos, sons, inteligência artificial e redes. Métodos de desenvolvimento de jogos. Roteiro de jogos. Interface gráfica para jogos. Game design. Conceitos de computação gráfica para jogos (Modelo 2D, *Sprites*, e modelagem e animação 3D). Ferramentas e bibliotecas para jogos. Jogos aplicados a outros setores. Gamificação

CONTEÚDOS

UNIDADES E ASSUNTOS

1. Introdução
 - 1.1. História dos jogos
 - 1.2. Categorias de jogos
2. Conceitos gerais
 - 2.1. Gráficos
 - 2.2. Sons
 - 2.3. Inteligência artificial
 - 2.4. Redes
3. Projeto de desenvolvimento de jogos
 - 3.1. Roteiro
 - 3.2. Interface gráfica
 - 3.3. Game design
4. Computação gráfica
 - 4.1. Modelo 2D
 - 4.2. *Sprites*
 - 4.3. Modelagem 3D
 - 4.4. Animação 3D
5. Ferramentas e bibliotecas
6. Jogos Aplicados a outros setores
 - 6.1. Serious games

6.2. Gamificação

7. Projeto de disciplina

BIBLIOGRAFIA

Básica

1. Perucia, A., Berthêm, A., Bertschinger, G. & Castro, R. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos (2ª edição). Editora Novatec.
2. Sweitgart, A.. Making Games with Python & Pygame. Editora: CreateSpace Independent Publishing Platform (2012).
3. Koster, R. & Wright, W. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press. 2004

Complementar

4. Game Programming Gems Series. vols1-6. Charles River Media.
5. Steve Rabin. AI Game Programming Wisdom I, II, III.
6. Salen, K, & Zimmerman. E.. Rules of Play : Game Design Fundamentals. The MIT Press. 2003
7. Blackman, S. Beginning 3D Game Development with Unity 4: All-in-one, multi-platform game development. Editora: Apress (2013).
8. Zechner, M. & Green, R. Beginning Android Games. Editora: Apress (2012)